

## **PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN INOVATIF DAPAT MEREKONSTRUKSI ORIENTASI NILAI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL**

Sulistiyono

[sulistiyono@ecampus.ut.ac.id](mailto:sulistiyono@ecampus.ut.ac.id)

UPBJJ-UT Surabaya

### **Abstrak**

Sentralitas dan strategisnya peran guru dalam keseluruhan proses pendidikan dapat diakui dari prasyarat kualifikasi profesi guru sebagai tenaga profesional. Akan tetapi, sentralitas dan strategisnya peran guru bukan tidak mengandung berbagai tantangan terutama di era digital ini. Tantangan tersebut antara lain, guru harus mampu memanfaatkan media digital agar pembelajaran di kelas lebih berkualitas dan pemanfaatan internet oleh siswa ke arah yang lebih positif, guru harus kreatif mengembangkan strategi pembelajaran dengan mengikuti perkembangan dunia digital, dan guru hendaknya menguatkan posisinya agar tidak tergantikan oleh dampak teknologi informasi dan komunikasi yang telah memposisikan sebagai guru yang tidak memiliki akal, perasaan, dan tidak humanistik. Untuk itu, integritas dan profesionalitas menjadi syarat utama yang harus dimiliki oleh guru. Sebab, guru yang memiliki profesionalisme tinggi akan mencerminkan sikap mental serta komitmennya terhadap peningkatan kualitas profesionalnya. Karena, guru sebagai pelaku pendidikan itu dapat merekonstruksi orientasi nilai pendidikan yang pada hakikatnya juga ikut berperan membentuk warga negara yang baik dan mereformasi masyarakat. Bahkan, sebagai wujud kerja nyata guru dalam mensukseskan pencahangan Gerakan Nasional “Indonesia Kerja Nyata” dan pencahangan tahun Inovasi 2016 yakni Ekonomi Berbasis Pengetahuan (*knowledge based economy*). Beberapa arahan konsep yang harus dilakukan guru dalam berkreaitivitas mengemas strategi pembelajaran yang inovatif yaitu dengan mengakomodasi ranah keterampilan dan ranah sikap. Pembelajaran kemasan tersebut hendaknya tetap terprogram walaupun harus didomplengkan pada setiap mata pelajaran yang diajarkan sebagai dampak pengiring (*nuturant effects*). Dengan demikian, pembelajaran yang disajikan pada siswa menjadi seimbang. Artinya, siswa tidak hanya dieksploitasi untuk kepentingan pencerdasan otaknya, tetapi juga memperhatikan pengembangan sikap, emosional, dan kepribadiannya. Semoga generasi emas yang berkualitas dan berintegritas bisa terbentuk dan harapan bangsa kita mencetak generasi yang kompetitif dan ekselen dengan moralitas dapat terwujud.

**Kata Kunci:** Strategi pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif, Merekonstruksi, Orientasi Nilai Pendidikan, Era Digital

### **A. PENDAHULUAN**

Masalah substansial yang mendasari perlunya penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah kenyataan adanya perkembangan dunia pendidikan dan perkembangan iptek pada era digital, yang menuntut guru harus profesional, kompeten, dan senantiasa belajar. Untuk itu, guru harus mampu menilai kualitas instruksional di

kelasnya dan mampu merefleksikan diri untuk memperbaiki kinerjanya. Paradigma ini yang mendorong agar guru memiliki kemampuan mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sebagaimana pendapat Suyatno dan Asep (2013) bahwa guru yang memiliki profesionalisme tinggi akan tercermin dalam sikap mental serta komitmennya terhadap perwujudan dan peningkatan kualitas profesional melalui berbagai cara dan strategi. Ia akan selalu mengembangkan dirinya sesuai dengan tuntutan era digital sehingga keberadaannya senantiasa memberikan makna terhadap profesinya.

Pada era digital ini orientasi peran pada partisipasi diri dalam proses-proses sosial dan ekonomi menjadi paradigma baru dalam kemajuan dunia pendidikan yang dikenal sebagai *tradisi rekonstruksionisme* dan *public issues*. Lebih-lebih dengan pengaruh paham *postmodernisme* yang menimbulkan perubahan transformatif pada *epistemologi* dan *mainstream academic knowledge* pendidikan yang berujung mengubah secara transformatif terhadap seluruh konstruksi pendidikan. Karena itu, pendidikan merupakan investasi yang sangat strategis dalam melestarikan sistem nilai yang berkembang dalam kehidupan. Pendidikan tidak hanya menggarap pengetahuan dan pemahaman peserta didik, tetapi juga menanamkan pembentukan sikap, moral, dan kepribadian peserta didik. Mengingat perkembangan komunikasi, informasi dan kehadiran media cetak maupun elektronik di era digital ini tidak selalu memberi pengaruh yang positif bagi peserta didik.

Kemajuan di bidang ekonomi telah berimbas pada upaya pemenuhan berbagai keinginan material yang mudah diakses secara digital telah menyebabkan sebagian warga masyarakat menjadi stagnasi dalam pemenuhan rohani. Pengaruh konsumerisme terhadap maraknya produk-produk yang ditawarkan memungkinkan kalangan masyarakat kehilangan kendali. Di dunia pendidikan, era digital memberikan peluang munculnya beragam sumber informasi dan maraknya media massa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu pengetahuan. Guru bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Tidak mengherankan di era digital ini wibawa guru di mata siswa merosot. Karena itu, peran guru diharuskan menampilkan dirinya agar tidak tergantikan posisinya oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, era digital adalah tantangan besar bagi dunia pendidikan. Lebih-lebih, orientasi pendidikan cenderung tidak sesuai dengan jiwa serta semangat reformasi pendidikan yang mendambakan keunggulan individu yang kooperatif dan kompetitif.

Pemerintah menyadari bahwa kondisi kemajuan teknologi informasi- komunikasi berlangsung dengan amat cepat dan menuntut untuk berbenah diri. Mengingat, kesadaran untuk berbenah diri dengan meningkatkan sumber daya manusianya, memungkinkan akan mampu berkompetisi dengan sehat. Akan tetapi, apakah pemerintah sudah benar-benar menggarap dengan komprehensif kebutuhan tentang peningkatan sumber daya manusianya? Pencanangan Gerakan Nasional “Indonesia Kerja Nyata” dan pencanangan tahun Inovasi 2016 yakni Ekonomi Berbasis Pengetahuan (*knowledge based economy*) mungkin sebagai awal jawaban upaya pemerintah menguatkan komitmen dan mengubah cara pandang.

Implementasinya, salah satu upaya pemerintah yaitu dengan meningkatkan profesionalitas guru melalui pengadaan sertifikasi guru dalam meningkatkan kesejahteraannya. Perhatian pemerintah tersebut diharapkan dapat memberi solusi terhadap persoalan dunia pendidikan kita khususnya guru agar tetap berkomitmen

meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Dalam mewujudkan komitmen tentang peningkatan kualitas pembelajaran di era digital tersebut diperlukan guru yang benar-benar profesional. Sejumlah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang profesional yaitu: (1) kemampuan mengenali dan mengatasi masalah, (2) kemampuan mengakomodasi, (3) kemampuan melakukan reorientasi nilai, dan (4) kemampuan berkreasi dan berinovasi.

Dalam konteks ini, strategi pembelajaran menjadi lebih dipentingkan daripada hasil belajar. Maksudnya, guru lebih meningkatkan lagi perhatiannya terhadap pengemasan strategi pembelajarannya. Sebab, pengalaman belajar tidak hanya berorientasi pada guru dan buku teks, tetapi juga dapat dikemas melalui penggunaan strategi pembelajaran yang mengakomodasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, inti pendidikan dan mutu pendidikan terletak dan sangat ditentukan oleh kualitas proses belajar-mengajarnya. Untuk itu, guru harus melakukan kegiatan kreatif dan inovatif dengan menemukan strategi serta konsep-konsep yang baru dalam pembelajaran agar pembelajarannya melahirkan pendidikan yang berkualitas. Karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai media penyampaian yang humanistik kepada anak didik agar dapat menyentuh hati dan jiwanya bukan hanya sekedar pencerdasan intelektualnya.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Peran Guru dalam Merekonstruksi Orientasi Nilai Pendidikan**

Dalam konteks kemajuan teknologi informasi-komunikasi di era digital ini, investasi di sektor pendidikan memiliki nilai dan peran strategis. Karena pendidikan itu dapat membangun kebangsaan, meningkatkan taraf hidup perekonomian masyarakat, membentuk warga negara yang bermoral, dan mereformasi orientasi nilai. Tidak berlebihan pemerintah mencanangkan *tahun Inovasi 2016 yakni Ekonomi Berbasis Pengetahuan (knowledge based economy)*. Hal ini tentunya harus dimulai dari kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan kita sebenarnya salah satu masalah mendasar yang dialami Indonesia. Peningkatan kualitas pendidikan di negeri ini masih menjadi pekerjaan rumah pemerintah. Sebagaimana, perspektif pendekatan Neuro Associative Conditioning (NAC) yang menghendaki perubahan orientasi nilai yang membentuk cara berpikir baru. Mengingat, cara berpikir tergantung dari orientasi nilai yang diacunya. Dengan kata lain, masyarakat bangsa akan menjunjung tinggi seperangkat nilai tersebut dan menjadi energi pendorong yang mengendalikan sikap dan perwujudan tingkah lakunya. Orientasi nilai mengandung makna sebagai standar keberhargaan dan sesuatu yang berharga. Orientasi nilai bagi seseorang merupakan standar serta prinsip yang dimiliki, diyakini, dan digunakan oleh individu atau masyarakat untuk melegitimasi, mengekspektasi, dan mengacu pada keberhargaan sesuatu (Berger & Luckman, 1990). Nilai akan tetap dijunjung tinggi dan memberikan kenyamanan terhadap hidup seseorang. Sebagaimana (Koentjaraningrat, 1987) mengungkapkan bahwa standar atau prinsip yang berstatus sebagai nilai menempati posisi sentral dalam keyakinan manusia atau masyarakat dan dijunjung tinggi dalam

hidup kesehariannya. Dengan demikian, pendekatan *Neuro Associative Conditioning* (NAC) mensyaratkan segenap pelaku pendidikan untuk berpikir prospektif.

Pemikiran pendidikan yang prospektif seperti ini, akan mempengaruhi konstruksi orientasi nilai pendidikan serta orientasi nilai dalam pembangunan dan tanggung jawab baru pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Bertolak dari pemikiran prospektif tersebut maka setidaknya beberapa orientasi nilai baru yang harus ada yaitu nilai ilmu pengetahuan, nilai teknologis, dan nilai ekonomis. Dengan demikian, setidaknya dapat dirumuskan tiga fungsi mendasar dari pendidikan menurut pemikiran tersebut yaitu (1) mencerdaskan kehidupan bangsa (*nilai ilmu pengetahuan*), (2) mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dan ahli (*nilai ekonomis*), dan (3) memberikan dan mengembangkan penguasaan teknologi (*nilai teknologi*). Sedangkan Swift merinci ada empat fungsi pendidikan dalam masyarakat. Pertama, harus menanamkan nilai-nilai dan norma-norma masyarakat yaitu pendidikan dibuat untuk mengembangkan dalam diri anak-anak keyakinan, kebiasaan berpikir, dan bertindak yang dianggap perlu dan diharapkan dalam masyarakat. Kedua, pendidikan harus mempertahankan solidaritas sosial dengan mengembangkan dalam diri anak-anak rasa ikut memiliki bersama dengan keterikatan pada cara hidupnya seperti yang mereka pahami. Ketiga, pendidikan harus menyampaikan pengetahuan yang meliputi warisan sosial. Keempat, pendidikan juga diharapkan mengembangkan pengetahuan baru (Sudjiman & Librata, 1989).

Guru sebagai salah satu pelaku pendidikan memiliki tanggung jawab besar dan strategis dalam keseluruhan proses pendidikan. Guru secara profesional dalam era digital ini harus senantiasa membebaskan dari asumsi bahwa guru sebagai satu-satunya pemegang otoritas penyampai informasi dan guru satu-satunya sumber informasi. Karena itu, guru harus memandang bahwa sasaran akhir proses pendidikan adalah *kemandirian siswa* sehingga peran guru sebagai *liberation person* harus bersifat netral terhadap keseluruhan proses pendidikan dan menempatkan siswa dalam posisi di luar jangkauan otoritasnya. Dengan semangat pencahayaan tahun inovasi 2016 diharapkan gerakan reformasi dan inovasi di dunia pendidikan juga dapat diwujudkan. Sebagaimana semangat pembaharuan pendidikan di Jepang dengan filsafat Herbertnya yang berbunyi: *man can not build up his character, develop his mind, or cultivate his talents without education that education is for all clases* (Dimiyati, 1988).

## 2. Strategi Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat mengemas pembelajaran yang mengakomodasi perkembangan teori belajar dan pembelajaran serta kemajuan teknologi informasi-komunikasi di era digital ini. Strategi seperti ini memungkinkan siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membentuk kemandirian belajar siswa. Artinya, siswa terbentuk kemandirian belajar yang bukan hanya aktif dan senang belajar di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Strategi ini lebih memusatkan bagaimana siswa senang belajar dengan diberikan beberapa sugesti positif dan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan menantang sehingga kreatifitas siswa semakin meningkat dan proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan partisipatif.

Dengan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, suasana kelas yang menarik juga akan tercipta. Suasana kelas yang dimaksud bukan hanya suasana fisik tetapi juga suasana intelektual (Temple, 1987). Suasana fisik bisa berupa pengadaan dan penataan kelas yang kaya akan imitasi dari aktivitas kehidupan dan fasilitas media digital, penataan tempat duduk serta cahaya dan ventilasi udara yang memadai. Sedangkan suasana intelektual, lebih merupakan penciptaan situasi belajar yang memungkinkan kegiatan belajar lebih menarik dan bergairah sehingga kelas bukan menjadi penjara bagi siswa. Pencapaian kompetensi tidak hanya dapat dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Iklim fisik dan psikologis juga sangat menentukan hasil belajar yang dicapai siswa. Banyak hal yang tidak dilakukan di kelas dalam proses pembelajaran, namun dapat dituntaskan oleh iklim sekolah yang menunjang. Proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas dirancang untuk mengaktifkan siswa, mengembangkan kreativitas sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Mengingat pentingnya pengalaman belajar yang harus diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran, guru diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran dengan mengemas pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembentukan pengetahuan, membantu menguasai kompetensi mata pelajaran, meningkatkan kemandirian belajar, dan menanamkan pemahaman eksese negatif dan positif dari sejumlah informasi yang terkait yang diakses melalui media teknologi informasi-komunikasi. Selain itu, dengan strategi yang kreatif dan inovatif siswa dapat didorong untuk menemukan/mengkonstruksikan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara.

Dampak instruksional yang dapat dicapai melalui penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif ini adalah: (1) Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep, atau masalah tertentu, (2)Kemampuan menerapkan konsep atau memecahkan masalah; dan (3) Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut. Adapun langkah utama yang bercirikan penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah langkah orientasi, eksplorasi, intrepretasi dan re-kreasi seperti pada penjelasan berikut:

- a. Pada langkah orientasi, guru mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan kegiatan pembelajaran;
- b. Pada langkah eksplorasi, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang dikaji. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, baik secara individual maupun kelompok, baik pada waktu pembelajaran maupun di luar jam pelajaran;
- c. Pada langkah interpretasi, siswa melakukan interpretasi terhadap hasil eksplorasinya melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, dan
- d. Pada tahap re-kreasi, siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/topik/masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Guru mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa selama evaluasi proses dan hasil belajar pada saat pembelajaran.

Evaluasi pada akhir pembelajaran dilakukan untuk menilai produk kreatif yang dihasilkan mahasiswa.

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif ini adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan berbagai teori belajar dan pembelajaran.
- b. Setiap strategi pembelajaran memiliki fokus penekanan yang berbeda, yang hanya tepat apabila persyaratannya terpenuhi.

Oleh karena itu dalam memilih atau mengembangkan strategi pembelajaran, guru perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: (a) Kemampuan yang harus dicapai siswa. Kemampuan atau tujuan yang harus dikuasai sangat menentukan jenis pengalaman yang harus diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, (b) Karakteristik materi. Hakikat materi yang dibahas dalam pembelajaran juga menentukan pengalaman belajar yang harus disediakan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan materi yang bersifat konseptual menuntut pengalaman belajar yang berbeda dari penguasaan materi yang bersifat prosedural atau keterampilan, atau nilai dan sikap, (c) Karakteristik siswa. Dalam hal ini, perlu memperhatikan karakteristik siswa yang dihadapi, guru memilih strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar secara aktif, kreatif, inovatif, dan produktif. Yang perlu menjadi perhatian adalah bahwa pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan harus dapat melibatkan semua siswa dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

- c. Fasilitas yang tersedia. Ruang, sarana, dan waktu yang tersedia untuk suatu kegiatan pembelajaran harus dipertimbangkan dalam menentukan dan mengembangkan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan, lebih-lebih untuk strategi pembelajaran yang memerlukan peralatan dan ruang khusus.
- d. Kemampuan guru. Kemampuan guru dalam mengemas dan mengelola pembelajaran harus dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengemas dan mengelola pembelajaran sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

### **3. Strategi Pembelajaran dapat Merekonstruksi Orientasi Nilai Pendidikan**

Sasaran dari strategi pembelajaran dalam pembentukan orientasi nilai pendidikan di era digital ini adalah siswa. Hal ini, dimaksudkan sebagai perwujudan nyata dari kerja profesional guru dalam menggelorakan pencanangan Gerakan Nasional “Indonesia Kerja Nyata” dan pencanangan tahun Inovasi 2016 yakni Ekonomi Berbasis Pengetahuan (*knowledge based economy*) serta untuk memenuhi tuntutan Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas, pasal 40 yang salah satu bunyi ayatnya sebagai berikut: “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1).

Sedangkan dalam PP no 19, ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak



yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa”. Dari tuntutan perundangan tersebut dengan jelas bahwa esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi belajar pada siswa serta memberikan bimbingan dan pelatihan.

Beberapa arahan konsep yang harus dilakukan guru dalam berkreaitivitas mengemas strategi pembelajaran yang inovatif yaitu dengan mengakomodasi ranah keterampilan dan ranah sikap. Pembelajaran kemas tersebut hendaknya tetap terprogram walaupun harus didomplengkan pada setiap mata pelajaran yang diajarkan sebagai dampak pengiring (*nuturant effects*). Dengan demikian, pembelajaran yang disajikan pada siswa menjadi seimbang. Artinya, siswa tidak hanya dieksploitasi untuk kepentingan pencerdasan otaknya, tetapi juga memperhatikan pengembangan sikap, emosional, dan kepribadiannya. Agar generasi emas yang berkualitas dan berintegritas bisa terbentuk dan harapan bangsa kita mencetak generasi yang kompetitif dan ekselen dengan moralitas dapat terwujud. Mengingat perkembangan komunikasi, informasi dan kehadiran media cetak maupun elektronik membawa pengaruh pada pemikiran dan perilaku yang sangat besar dan tidak selalu membawa pengaruh yang positif bagi siswa.

### **C. KESIMPULAN**

Kemajuan teknologi informasi-komunikasi di era digital ini, menjadikan investasi di sektor pendidikan memiliki nilai dan peran strategis. Karena pendidikan itu dapat membangun kebangsaan, meningkatkan taraf hidup perekonomian masyarakat, membentuk warga negara yang bermoral, dan mereformasi orientasi nilai.

Guru sebagai salah satu pelaku pendidikan memiliki tanggung jawab besar dan strategis dalam keseluruhan proses pendidikan. Sebab, di era digital ini pengalaman belajar tidak hanya berorientasi pada guru dan buku teks, tetapi juga dapat dikemas melalui penggunaan strategi pembelajaran yang mengakomodasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Inti pendidikan dan mutu pendidikan terletak dan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajarannya.

Untuk itu, guru harus melakukan kegiatan kreatif dan inovatif dengan mengemas strategi serta konsep-konsep yang baru dalam pembelajaran agar pembelajarannya melahirkan pendidikan yang berkualitas. Dengan kata lain, guru diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran dengan mengemas pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembentukan pengetahuan, membantu menguasai kompetensi mata pelajaran, meningkatkan kemandirian belajar, dan menanamkan pemahaman pengaruh negatif dan positif dari sejumlah informasi yang terkait yang dapat diakses melalui media teknologi informasi-komunikasi.

Beberapa arahan konsep yang harus dilakukan guru dalam berkreaitivitas mengemas strategi pembelajaran yang inovatif yaitu dengan mengakomodasi ranah keterampilan dan ranah sikap. Pembelajaran kemas tersebut hendaknya tetap

terprogram walaupun harus didomplengkan pada setiap mata pelajaran yang diajarkan sebagai dampak pengiring (nuturant effects).

Semoga generasi emas yang berkualitas dan berintegritas bisa terbentuk dan harapan bangsa kita mencetak generasi yang kompetitif dan ekselen dengan moralitas dapat terwujud.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Berger, P. L. dan Luckmann, Thomas. (1990). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan : Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (1987). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2009 tentang Standar Minimal Akademis dan Kompetensi Pendidik.
- Suyanto dan Jihat, Asep. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Swiff, D.F. (1989). *Sosiologi Pendidikan: Perspektif Pendahuluan yang Analitis*, terj. Panuti Sudjiman dan Greta Librata Jakarta: Bharata Niaga Media.
- Temple, Charles dan Temple, Frances. (1987). *The Beginning of Writing*. Boston: Allyn and Bacon, INC.